UNCHARTED 3: ИЛЛЮЗИИ ДРЕЙКА

Эми Хенниг

История начинается с того, что НАТАН ДРЕЙК и его наставник и деловой партнер, ВИКТОР САЛЛИВАН, заключают сомнительную тайную сделку в захудалом лондонском пабе. Они прибыли, чтобы договориться о продаже кольца Дрейка – семейной реликвии, предположительно перешедшей по наследству от самого Сэра Фрэнсиса Дрейка – с таинственным человеком по имени ТЭЛБОТ. Сделка идет наперекосяк, когда Нейт обвиняет Тэлбота в том, что он хочет расплатиться фальшивыми купюрами и сцена перерастает в драку.

Нейт и Салливан (Салли) убегают через заднюю дверь паба, но оказываются загнанными в угол и избитыми головорезом-правой рукой Тэлбота, ЧАРЛИ КАТТЕРОМ, и его бандой. Тэлбот возвращается со своим «заказчиком», властной пожилой женщиной по имени КЭТРИН МАРЛОУ, у которой, по-видимому, есть какая-та история отношений с Дрейком и Салливаном. Она угрожает Нейту и силой забирает у него кольцо. Когда Нейт бросается на нее, Каттер стреляет и убивает его и Салливана. Тэлбот и Марлоу поспешно уезжают с места преступления, оставляя Каттера с трупами.

Флешбэк на двадцать лет назад в Картагену, Колумбия. Четырнадцатилетний Нейт, хитрый беспризорник, работает над делом в Военно-морском музее, намереваясь украсть с выставки серебряное кольцо сэра Фрэнсиса Дрейка. Это приводит к его судьбоносному столкновению с сорокалетним Виктором Салливаном, который работает на молодую Кэтрин Марлоу и находится с ней в романтических отношениях. Ей тоже нужны артефакты Дрейка – кольцо и тайное декодирующее устройство – и она наняла Салли, профессионального вора, чтобы он «заполучил» их для нее.

Когда они ловят молодого Дрейка, проникнувшего в музей, Марлоу ругается с ним и унижает его. Но Нейту удается сбежать с кольцом, и в конечном итоге его спасает от кровожадных приспешников Марлоу сам Салли. Нейт признается Салли, что он потомок знаменитого капера и, следовательно, законный владелец кольца. И он рассказывает Салли свою теорию – что Фрэнсис Дрейк солгал о своем кругосветном маршруте 400 лет назад, чтобы скрыть огромный секрет, какое-то неизведанное сокровище. Секрет кроется в шифровальном диске, который теперь есть у Марлоу, но дешифратор бесполезен без «ключа» на кольце Дрейка. Это тупик.

Увидев талант и потенциал в этом уличном беспризорнике, старый вор берет его под свое крыло. Так завязывается их партнерство на всю жизнь и начинаются события UNCHARTED 3.

Переносимся в современный Лондон, и выясняется, что тайная сделка, драка и их очевидная гибель были частью тщательно продуманной аферы, организованной с помощью их человека, Чарли Каттера. Теперь, когда они спугнули Марлоу, они могут проследить за ее машиной до ее секретной штаб-квартиры. Они встречаются со своей сообщницей ХЛОЕЙ ФРЕЙЗЕР и отслеживают машину до многовекового логова под улицами Лондона, где интрига набирает значительные обороты.

В подземной базе Марлоу, Нейт не только разгадывает многовековую тайную шифровального диска – ключ, который приводит к обнаружению карты, спрятанной четыреста лет назад самим Фрэнсисом Дрейком – но и находит дневник, написанный Т.Э. Лоуренсом (Лоуренсом Аравийским), вместе с доказательствами того, что организация Марлоу могла подстроить его гибель 75 лет назад.

Сбежав с шифровальным диском, дневником и картой, они собирают все кусочки воедино. Мало того, что Дрейк совершил тайное путешествие в Аравию, оказывается, что Лоуренс искал тоже самое – легендарный город несметных богатств (известный как Убар, Ирам Столпов, Город Меди, «Атлантида Песков»), разрушенный Богом за его зло и навсегда поглощенный песками обширной пустыни Руб-эль-Хали в Аравии. Это то, что тайная организация Марло искала четыре столетия.

Без координат у Нейта и его друзей мало надежды найти легендарный город в пустыне площадью 600 квадратных миль. Но, имея на руках оба ключа от Дрейка и Лоуренса, они возможно найдут способ отыскать его.

Их первый шаг следовать по пути Лоуренса и тысячелетним следам крестоносцев, которые также искали затерянный город. Один ключ ведет к особняку во Франции, другой к цитадели в Сирии. Однако их стремление к этой древней тайне неизбежно сталкивает их с организацией Марлоу – на деле оказавшейся многовековым оккультным орденом, который манипулирует своими врагами с помощью шпионажа, обмана и страха. И по мере того, как ставки поднимаются, компаньоны Нейта ставят под сомнение его мотивы – его безрассудную одержимость оправдать имя, которое он разделяет со своим великим предком, победить Марлоу и доказать свою значимость.

Но для Нейта эти поиски – и его соперничество с Марлоу – это личное. Латинская пословица, выгравированная на кольце Фрэнсиса Дрейка, «великое начинается с малого», стала движущей основой в жизни Дрейка. Он стремится, как его знаменитый предок – как делал Т. Э. Лоуренс – доказать, что он выше своего скромного происхождения. Но какой ценой?

Распутывание ключей из Франции и Сирии приводит их к следующей точке – древнему городу на территории современного Йемена – но после стычки на грани смерти с командой Марлоу, Хлоя и Каттер оставляют Нейта и Салли одних. Им требуется помощь от их контакта на Ближнем Востоке. Нейт сопротивляется, и когда они прибывают в Йемен, мы понимаем почему. Их контакт в Йемене — это ЕЛЕНА ФИШЕР, иностранный корреспондент и бывший любовный интерес Нейта. У них явно были разногласия, но заметно, что она все еще носит кольцо на левой руке.

Хоть у нее и вызывает вопросы одержимость Нейта, она помогает им отыскать 400-летнюю тропу Фрэнсиса Дрейка и в итоге они обнаруживают карту звездного неба, на которой указано место затерянного города, Салли запоминает ее. Они также находят предупреждения от Дрейка – что-то убедило его повернуть назад и отказаться от поисков Ирама. Елена спрашивает, почему у Нейта не хватает мудрости сделать тоже самое.

Они попадают в засаду, и Нейт, брошенный и накаченный наркотиками, оказывается лицом к лицу с Марлоу. Вооружившись досье с информацией, она рассказывает Нейту подробности, которые она собрала – самоубийство его матери, то, что отец бросил его в

приют в возрасте пяти лет – и показывает, что знает его самый мрачный секрет – что он не потомок Фрэнсиса Дрейка. Его знаменитый предок всего лишь жалкая выдумка брошенного сироты.

У Салливана есть «карта» Ирама в голове, поэтому от Нейта можно избавиться. Марлоу передает его местному бандиту, чтобы тот устранил его, но Нейту удается сбежать и он преследует Тэлбота, отчаянно пытаясь остановить его, прежде чем он сможет добраться до Салли. Погоня заканчивается дракой на крыше, и Дрейка отправляют в отключку.

Он приходит в себя в трюме какого-то корабля в Индийском Океане, в плену у бандита Марлоу – местного пирата РАМЗЕСА, который пощадил Нейта в надежде для себя найти сокровища Ирама. Он принуждает Нейта выдать информацию тем, что будет пытать Салливана (которого где-то держат). Нейт убегает и пробивается через кладбище затопленных кораблей на флагман Рамзеса, чтобы спасти Салливана. Дойдя до трюма корабля, Нейт обнаруживает, что у пиратов никогда не было Салли, это была всего лишь уловка. Корабль катастрофически поврежден, и Нейт едва успевает сбежать с корабля, когда он переворачивается и уходит ко дну.

Дрейфующего в океане Нейта в конце концов вымывает на берег, и он направляется к Елене. С облегчением увидев его живым, она рассказывает, что Марлоу и Тэлбот захватили Салли и направились в пустыню на конвое два дня назад. Есть только один способ догнать и перехватить их. У Марлоу есть самолет, готовый доставить припасы конвою на следующий день. Если Нейту и Елене удастся на него проникнуть, они смогут прыгнуть с парашютом и спасти Салли. Шанс миллион к одному, но другого выбора у них нет.

На аэродроме, Нейт настаивает на том, чтобы Елена осталась – он не может рисковать тем, что потеряет ее – и с ее помощью забирается на борт грузового самолета, до того, как он взлетит. Однако его обнаруживают, и в последующей битве, его засасывает из фюзеляжа обреченного на падение самолета. Он спасается, схватившись за грузовой ящик с парашютом, прежде чем разбиться насмерть – но затем оказывается посреди пустыни Руб-эль-Хали. Из огня да в полымя.

Два дня он скитается по пустыне, все более обезвоженный и в бреду. Исчезли все мысли о сокровище и о победе – все что движет им, это упорное желание спасти своего друга. Галлюцинируя, преследуя миражи Салли, он в конечном итоге оказывается в заброшенном поселении, безнадежно прижатым отрядом разведки агентов Марлоу. Когда дела принимают совсем безрадостный оборот, его спасает банда бедуинских всадников во главе с их шейхом, САЛИМОМ.

В лагере бедуинов, Салим рассказывает легенду об Ираме – о том, как Царь Соломон, не в силах контролировать силу джиннов, заточил злых духов в медный сосуд и бросил его в глубины города. С того дня Ирам был проклят. Салим настаивает на том, что они не только должны спасти Салливана, но и помешать Марлоу и Тэлботу добраться до Ирама и вернуть сосуд.

Нейт, Салим и его всадники-бедуины выезжают на рассвете, чтобы перехватить конвой в каньонах. Они спасают Салли, но машины во главе колонны – включая те, где сидят Марлоу и Тэлбот – сбегают и продолжают двигаться к Ираму. Когда Салли оказывается в

безопасности, Нейт сомневается в целесообразности того, чтобы продолжать. Но Салим убеждает их двигаться вперед, Салли соглашается с ним: чтобы ни искал Марлоу, это точно не само сокровище, и оно не предвещает ничего хорошего. Их нужно остановить.

Они вместе едут через пустыню и сталкиваются с вечной песчаной бурей, которая окружает Ирам. Нейт и Салли теряют остальных в ослепительной буре, но находят путь в затерянный город. Это не миф – город действительно существует. Полюбовавшись сказочными руинами, они находят фонтан, по которому чудесным образом продолжает течь чистая вода. Дрейк жадно пьет, но их прерывает странное зрелище – солнечное затмение, которое отбрасывает на город жуткий оранжевый оттенок.

Внезапно, тишину разрывает ужасающий выстрел – и Салли валится на землю, застреленный Тэлботом и Марлоу. Он падает и умирает на руках у Нейта. В ужасе, убитый горем и яростью, Нейт преследует Марлоу и Тэлбота в глубинах города, стремясь отомстить. По мере того, как он спускается, вещи становятся все более сюрреалистичными. Агенты Марлоу превращаются в огненные демонические фигуры, как джинны, о которых Салим предупреждал его. Стены города искажаются вокруг него, и когда он преследует Тэлбота по извилистым улицам, он переносится назад в Картагену, снова просто напуганный мальчик. Погружаясь в безумие, он видит таинственные и ужасающие видения Салли – и когда он вырывается из них, он оказывается в одиночестве на распадающихся руинах обреченного города, в окружении иссохших трупов, места какой-то древней бойни.

Придя в чувство, он спускается в природные цистерны под городом в погоне за Марлоу и обнаруживает не только то, что вода подается в город наверху, но и то, что весь город покоится на хрупкой кровле этой пещеры. По не объяснимым причинам, он встречает Салливана, по-видимому, живого и невредимого. Салли убеждает Нейта, что он настоящий, и говорит ему, что это вода разрушила город. Она заражена психоактивным веществом, что и вызвало у Нейта галлюцинации. Она вызывает у своих жертв их главные страхи – в случае Нейта, это страх потерять Салли – что делает воду мощным оружием в неправильных руках. Нейт связывает это с тем, что Салим рассказал ему о медном сосуде – который несомненно и является источником заражения воды - и они вдвоем решают остановить Марлоу, пока не стало слишком поздно.

Они находят Марлоу и его команду в центре пещеры, поднимающую со дна цистерны большой медный сосуд. Невероятно, но древняя легенда оказалась правдой. Тэлбот устраивает засаду на Салли, вырубает его и сбрасывает в воду. Нейт ныряет, чтобы спасти его и уничтожает кран из-под воды, отправляя зловещий медный сосуд обратно в глубины вод. Два его выстрела рикошетят, разрушая одну из опорных башен и вызывая цепную реакцию, когда хрупкая кровля пещеры начинает рушиться.

Обе стороны спешат спастись из рушащегося города, и Марлоу оказывается в ловушке в воронке из песка. Она вне досягаемости, и Тэлбот не может спасти ее. Протягивая кольцо Дрейка, она призывает Нейта спасти ее и тем самым доказать свою значимость, свое величие. Отвергнув ее соблазн – ему больше нечего доказывать – он тем не менее пытается спасти ее, но уже слишком поздно. Она проскальзывает под песок, и кольцо Дрейка тонет вместе с ней.

Нейт и Салли мчатся, чтобы сбежать из города в руинах, который рушится в огромную воронку. В ярости, Тэлбот преследует их и хватается за Нейта. Они сражаются насмерть посреди рушащихся руин, окруженные каскадами песка – Нейт безоружен, а Тэлбот вооружен ножом. Салли приходит на помощь Нейту в кульминационный момент боя, как раз перед тем, как Тэлбот проткнет его ножом – но дрожь земли меняет ход сражения, и Тэлбот чуть не убивает Салли, прежде чем Нейту удается снова переиграть его, отправляя Тэлбота лететь вниз, на смерть в карстовую воронку.

Салли и Нейт бегут по движущимся обломкам, но бегство кажется невозможным. Как раз в тот момент, когда ситуация кажется безвыходной, Салим скачет галопом, ведя за собой двух лошадей. Они забираются и мчатся прочь из обреченного города, который рушится у них за спиной. С безопасного расстояния, они оборачиваются и смотрят на рушащийся город, потрясенные этим зрелищем. Так далеко до несметных богатств, им повезло, что они вообще уцелели. Салли говорит, что ему удалось прихватить небольшое сокровище – горсть золотых монет. Этого немного, но этого достаточно.

Спустя некоторое время, вернувшись в Йемен, Салли и Нейт готовятся к отъезду. Прежде чем сесть с самолет, Салли останавливает его – ему надо кое-что сказать. Истинное «величие», говорит ему Салли, заключается не в том, как ты начинаешь свою жизнь – а в том, как ты распоряжаешься с картами, которые тебе раздали. Он протягивает Нейту кольцо – простое, платиновое обручальное кольцо, очень похожее на серебряное кольцо Фрэнсиса Дрейка, но без гравировки. Чистый лист.

Салли сообщает, что попросил Елену, чтобы она встретила их в аэропорту. Нейт подходит к ней и показывает, что он поменял кольцо Дрейка на кое-что получше – на его свадебное кольцо на левой руке, там, где и должно быть. Взявшись за руки, они идут к Салли, и он показывает свое последнее приобретение – винтажный гидросамолет взамен того, который они уничтожили четыре года назад (в истории первого UNCHARTED) – и вся троица отправляется в свое следующее приключение.

Перевод: Всеволод Стихарев

Телеграм-канал «Сценарный голод»: https://t.me/screenplayhunger